CLICK! KOLEKCJA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #13

Przedstawiamy serię Football Manager.

TO JEST FUTBOL!

Piłka jest okrągła, bramki są dwie, ale najlepszy piłkarski menedżer tylko jeden...



Stary mistrz

Jeśli myślisz, że Football Manager nie pasuje do epoki, w której rządzi DX 10 i Windows Vista, pewnie nie dasz wiary, że jego poprzednik był równie archaiczny, kiedy trafił na rynek w 1992 roku. I rzeczywiście – trudno w to uwierzyć...

Anglicy mówią, że piłka nożna to „beautiful game", piękna gra. Trudno się z tym nie zgodzić, patrząc na zwycięstwo Milanu nad Manchesterem United czy postawę polskiej reprezentacji w historycznym (he, he, he...) meczu z Portugalią. Tymczasem produkcja komputerowa, która najlepiej oddaje zasady tej dyscypliny sportowej, to zestaw tabel zawierających setki liczb i oprawa graficzna składająca się z dwudziestu dwóch kuleczek przemieszczających się po zielonym prostokącie boiska. Jak to możliwe? To pytanie, na które bardzo trudno odpowiedzieć – i być może nie znajdziemy przyczyn tego fenomenu na stronach tej książeczki. Tym bardziej że sukces serii Football Manager od samych jej początków był zaskoczeniem...

Przedstawienie najbardziej klasycznej z menedżerskich sportowych symulacji warto rozpocząć od wyjaśnienia kwestii związanych z jej nazwą. **Pierwsza gra nosząca tytuł Football Manager ukazała się w 1982 roku i była przeznaczona na komputer ZX Spectrum** (patrz: ramka Oryginał na s. 7). I choć uważa się ją za najwcześniejszą produkcję komputerową, w której kierowało się drużyną piłkarską z pozycji trenera, to nie o niej będziemy pisać. Historia, która nas interesuje, zaczyna się równo dziesięć lat później,

CIEKAWOSTKI

- Z propozycją wydania pierwszego Championship Managera bracia Collyerowie zgłosili się do... Electronic Arts. Amerykański koncern nie podpisał jednak umowy z dwójką fanatyków futbolu, prawo do dystrybuowania serii CM trafiło więc do firmy Domark. Ciekawe, co myśli sobie teraz pracownik EA odpowiedzialny za tę decyzję, gdy widzi Football Managera na pierwszym miejscu list sprzedaży...
- Czas, jaki potrzebowała pierwsza część gry na wygenerowanie nowego sezonu, to temat już dziś legendarny. Championship Manager ukazał się równocześnie na Amigę, Atari ST i komputery PC, na każdej z tych platform

SCOTT YATES			STA BUY ADD HST
AGE	25 YEARS	CHARACTER	REBELLIOUS
CLUB	WATFORD	PASSING	13
COUNTRY	WALES	TACKLING	10
CONTRACT	EXP 43/1	PACE	20
WAGES	825 P/W	HEADING	20
VALUATION	100000 C	FLAIR	4
INSURANCE	NONE	CREATIVITY	2
POSITION	DEF	STAMINA	14
SIDE	C	INFLUENCE	6

AVAILABILITY
70% MATCH FIT

THIS SEASON			
APPS	0	AV R	----
GOALS	0	MIN R	-
DISP	0	MAX R	-

LAST SEASON	
APPS	40
GOALS	0
DISP	16
AV R	6.00
MIN R	6
MAX R	7

MORALE
MORALE IS LOW

FUTURE
HE IS HAPPY TO STAY AT THE CLUB

Łał, ale grafa!

wraz z premierą Championship Managera. To ta gra, stworzona przez braci Paula i Olivera Collyerów, zapoczątkowała cykl, który znają dziś wszyscy miłośnicy komputerowych menedżerów. Tyle tylko, że dziś znają go pod tytułem... Football Manager. Dlaczego?

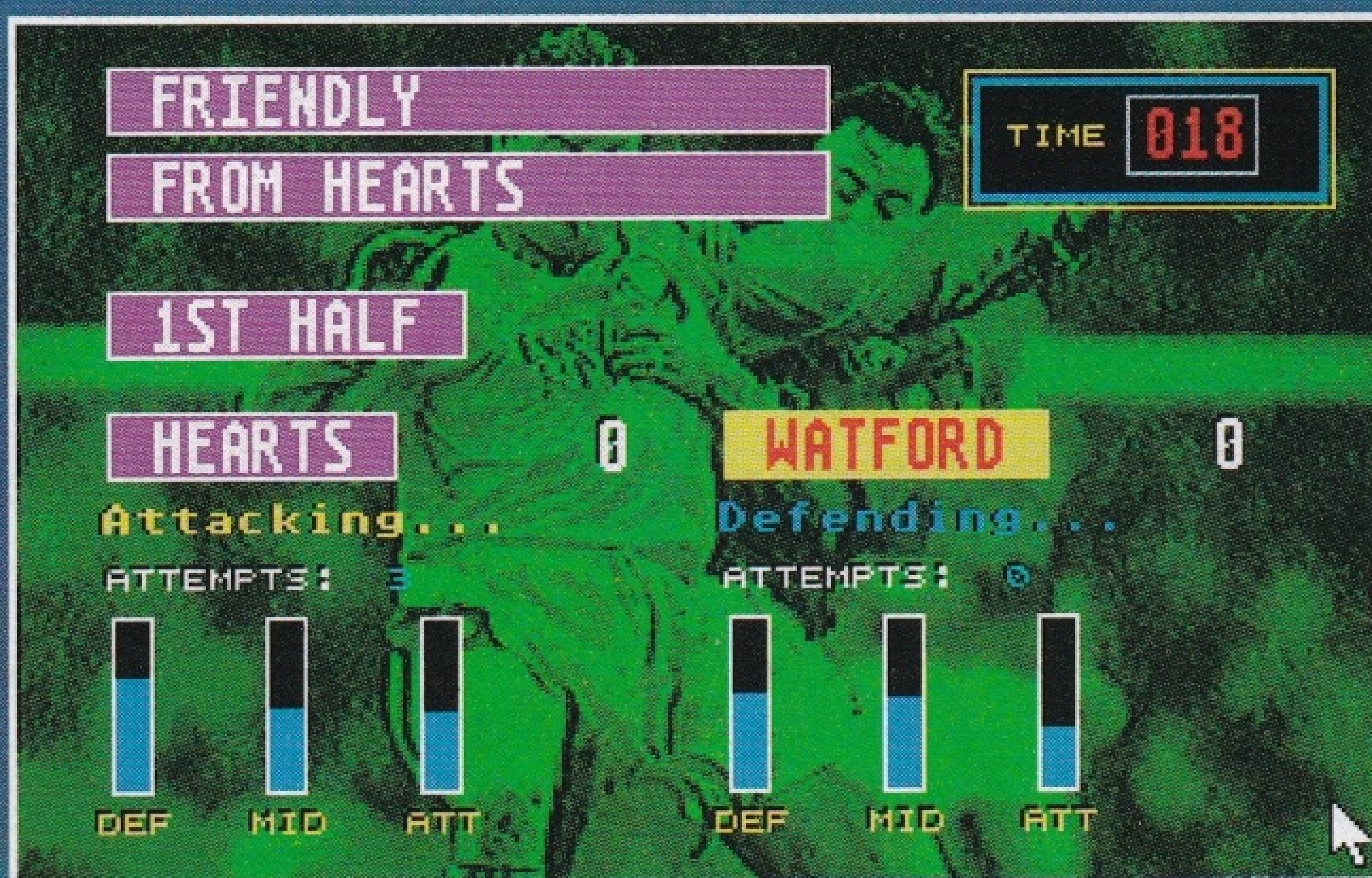
Gdy nie wiadomo o co chodzi, zawsze chodzi o to samo – pieniądze. **W 2004 roku bracia Collyerowie rozstali się ze swoim dotychczasowym wydawcą, firmą Eidos, i związali z koncernem Sega**, który wtedy właśnie szukał sposobu na wzmocnienie swojej pozycji na rynku PC. Sports Interactive, studio obu braci, zyskało na tej zmianie podwójnie – w ramach rozliczeń z Segą jego budżet zasila dużo większa kwota niż wcześniej, a ponadto twórcy mają większą swobodę w opracowywaniu kolejnych edycji programu. Fani gier panów Collyerów przeszli więc z nimi drogę od przywitanego z mieszanymi opiniami Championship Managera po chwalonego Championship Managera 4 (i jego wydanie 03/04), następnie zaś przesiedli się na Football Managera 2005, a potem grali w FM2006 i fantastycznego FM2007.

Każdy z tych tytułów podnosił poprzeczkę coraz wyżej, a jako pierwszy piłkę wprowadził o gry...

...Championship Manager. To tytuł, który nawet w 1992 roku nie prezentował się zbyt ciekawie. W tym samym czasie w sklepach z grami komputerowymi można było znaleźć co najmniej dwie produkcje – The Manager i Premier Manager – na pierwszy rzut oka bardziej rozbudowane (miały np. bogaty zestaw opcji służących do powiększania stadionu) i w ciekawszy sposób przedstawiające mecze (w postaci prostych animacji w rzucie izometrycznym). Dziś jednak mało kto o nich pamięta – część twórców The Manager pracuje teraz w zespole przygotowującym dla Electronic Arts serię FIFA Manager, a cykl Premier Manager, choć ukazuje się nadal, zbiera oceny poniżej 50%. Tymczasem CM uważany jest za produkcję klasyczną, a kilka pomysłów, które zostały wprowadzone po raz pierwszy właśnie w nim, wciąż funkcjonuje w tytułach serii Football Manager (np. sposób przed-

przygotowanie kolejnej edycji rozgrywek (stworzenie młodzików, uwzględnienie wyników treningu u piłkarzy już istniejących w grze, ustalenie terminarza rozgrywek) trwało... nawet kilka godzin.

Dziś Football Manager zawiera ligi z 50 krajów, wcześniej tyle informacji nie pomieściłoby się w jednej grze. Championship Manager doczekał się więc kilku edycji „zlokalizowanych”, w których można było wziąć udział w rozgrywkach z różnych państw. Swoją wersję gry otrzymali Włosi i Norwegowie, Francuzi zaś dostali nieco inną produkcję, zatytułowaną Guy Roux Manager, stworzoną jednak na bazie kodu Championship Managera.



Słupek ataku mam większy, zaraz strzelę gola...

szczegółowo opisywał również najróżniejsze atrybuty graczy (np. szybkość, kreatywność, wpływ na kolegów z zespołu itd.), **a także inne ich cechy, np. aktualne morale i charakter** (dobrze, jeśli był zgodny z charakterem menedżera). Dobór tych parametrów był wyjątkowo trafiony – analizując je, każdy mógł ustalić najlepszy jego zdaniem skład meczowy. Same spotkania, choć pozbawione grafiki, budziły niemałe emocje. Efekt taki udało się uzyskać dzięki prostemu zabiegowi. Przez cały mecz teksty opisujące przebieg wydarzeń na murawie pojawiały się w równym tempie, za to w kluczowych momentach na chwilę się zatrzymywały, komputerowi trenerzy wpatrywali się więc w ekran, czekając na to, co za chwilę się wydarzy. Każdy po komunikacie „Przyjmuje podanie, strzela i...” zaklinał w trakcie sekundowej pauzy, by następny nie brzmiał „...powinien chyba przejść się do okulisty”.

stawiania umiejętności zawodników).

Debiutancką produkcję braci Collyerów z dzisiejszymi Football Managerami łączyło tylko jedno – uzależniająca rozgrywka. Championship Manager nie miał ani realistycznych rozgrywek z wielu krajów (pierwsza edycja przedstawiała cztery ligi angielskie z mniejszą niż w rzeczywistości liczbą zespołów), ani autentycznych zawodników (większość nazwisk piłkarzy była generowana losowo), a zamiast meczu gracze oglądali pojawiające się na ekranie komentarze bardzo ogólnikowo opisujące to, co dzieje się na boisku. Rolę grafiki spełniało tło ze zdjęciem murawy, na którym widoczne były prostokąty z nazwami opcji, a dźwięku nie było w ogóle. Trudno byłoby wymyślić mniej wyszukaną oprawę...

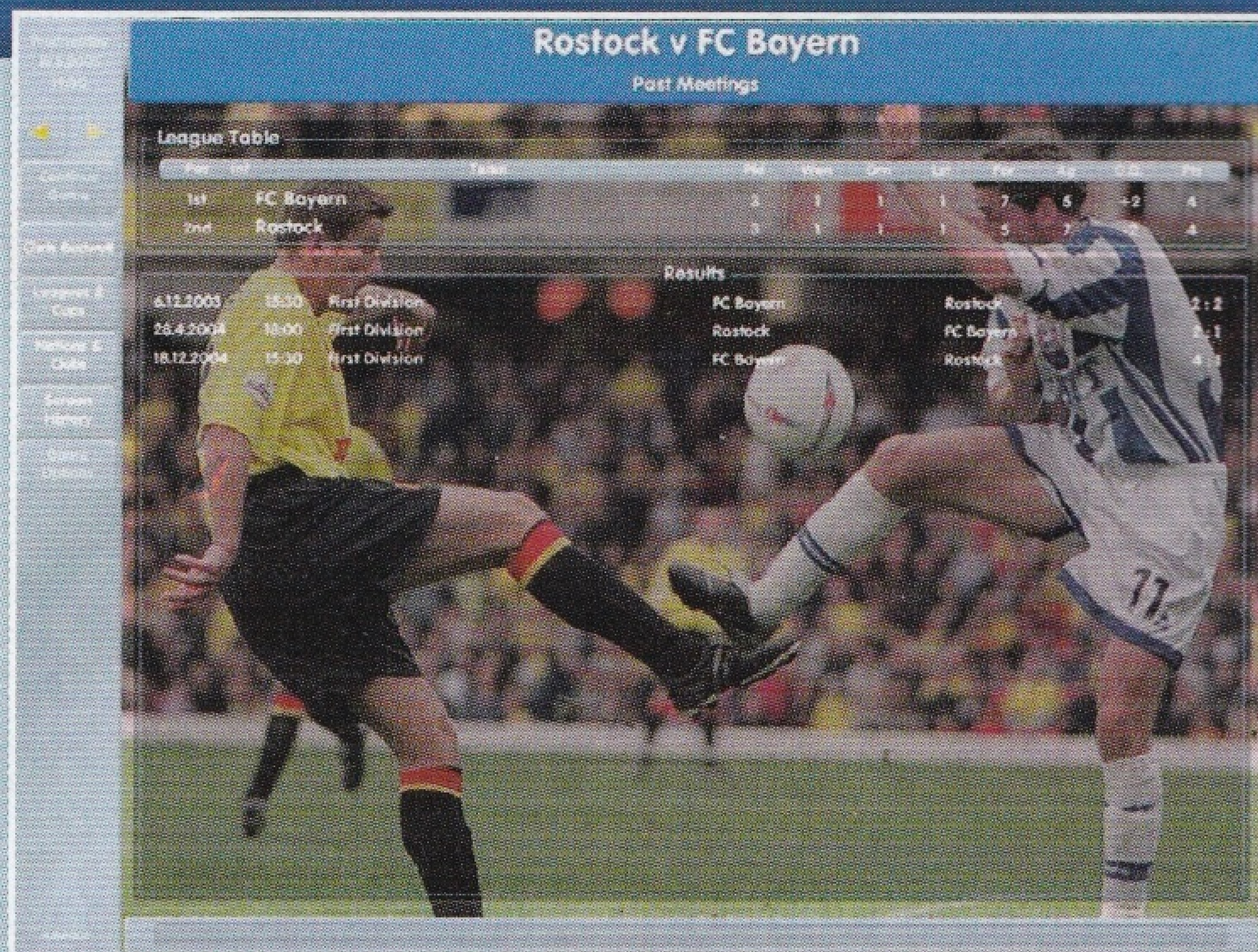
CM miał w sobie jednak coś, co nie pozwalało odejść od komputera. Jednym z nowatorskich elementów gry, wymyślonych właśnie przez braci Collyerów, było wprowadzenie ocen zawodników w meczu, których średnia liczona była przez cały sezon – to pozwalało w prosty sposób ocenić formę i umiejętności piłkarza. **Championship Manager dość**

Gra spodobała się komputerowej braci i choć

CIEKAWOSTKI

- Pierwszy Championship Manager został napisany w języku programowania Basic. Kolejna edycja gry, CM 93/94, choć na pierwszy rzut oka różniła się tylko nieznacznie, została stworzona już przy użyciu języka C++, który zapewnił jej dużo szybsze i bardziej niezawodne działanie.
- Piracka wersja gry Championship Manager 93/94, a dokładniej add-onu End of Season, aktualizującego składy drużyn na koniec sezonu 1994/1995, zawierała dwóch fikcyjnych zawodników dodanych przez piratów. Byli to Mark Collis i Ferah Orosco – pierwszy z nich był świetnym napastnikiem, drugi rewelacyjnym obrońcą.

pierwsze wyniki sprzedaży nie były zachwycające, zainteresowanie nią trwało długi czas, co pozwoliło zbudować całkiem pokaźną bazę fanów. Z myślą o nich bracia Collyerowie stworzyli nową wersję CM, wydaną pod tytułem Championship Manager 93/94. Dwie zmiany były w niej najważniejsze: po pierwsze kod napisano od początku w nowym języku programowania (Basic został zastąpiony przez C++), po drugie zaś pojawiła się baza danych z autentycznymi nazwiskami i umiejętnościami zawodników. To był strzał w dziesiątkę. Kolejne części – Championship Manager 2 z 1995 roku, Championship Manager 3 z 1999 roku oraz ich wydawane rokrocznie edycje ze zaktualizowanymi składami – rozwijały pomysły znane z oryginału i uzupełniały je o wiele dodatkowych opcji. Szybko powiększała się także baza lig i zawodników



Każdy kolejny CM przynosił rewolucję w temacie... rozdzielczości grafiki tła.

(CM3 miał już rozgrywki z 15 krajów i 25 tysięcy prawdziwych piłkarzy).

W drugiej części CM kwestie opisujące zdarzenia na boisku były czytane przez autentycznych komentatorów sportowych (Wolfganga Leya w wersji niemieckiej oraz znanego także z serii FIFA Clive'a Tyldesleya w edycji angielskiej), w trzeciej z opcji głosowych zrezygnowano, **za to Championship Manager 4 przynosił prawdziwą rewolucję**: wizualizację spotkań w postaci widoku z lotu ptaka z piłkarzami reprezentowanymi przez kolorowe kuleczki. Warto dodać, że został on wydany w 2003 roku, tym samym, w którym na rynek trafił Total Club Manager 2004 z meczami w pełnym 3D! Okazało się jednak, że dla graczy najważniejszy jest realizm akcji, a nie trójwymiarowe bajery, dzięki temu czwarty Championship Manager mógł odnieść spektakularny sukces, bijąc rekordy sprzedaży poprzedników. To tylko przyśpieszyło decyzję o zmianie wydawcy – następny menedżer braci Collyerów był już Football, a nie Championship...

Ho, ho, ho, ile opcji...

To jest futbol!

Nawet jeśli pierwsze cztery części Championship Managera były bardzo dobre, Football Manager pokazał, jak powinien wyglądać prawdziwie wielki przedstawiciel tego gatunku.

Długiej przerwy nie było – ostatni CM braci Collyerów ukazał się w marcu 2003 roku, a Football Manager 2005, pierwszy tytuł z nowej serii, trafił do sprzedaży w listopadzie roku kolejnego. Rozstanie z Eidosem wiązało się z utratą praw do wykorzystania nazwy Championship Manager, ale cała „własność intelektualna" Sports Interactive, czyli baza zawodników oraz zestaw procedur symulujących przebieg meczów, pozostał w posiadaniu ich twórców. **Paul i Oliver postawili sobie jednak za punkt honoru udowodnić, że sukces cyklu CM nie był przypadkiem**, tym bardziej że Eidos zapowiedział wydanie Championship Managera 5, którego stworzeniem zająć się miało nowo powstałe studio Beautiful Game. Bracia dopięli swego, z niewielką pomocą przyjaciół – równie ważny wkład w nową grę miał bowiem Miles Jacobson, fan futbolu, który trafił do Sports Interactive jako jeden z researcherów (osób budujących bazę zawodników) pierwszej aktualizacji Championship Managera 3, a okazał się na tyle kreatywny, że obecnie zajmuje w firmie stanowisko... dyrektora zarządzającego.



O nie, moja kuleczka dostała żółtą kartkę!

Ta trójka, wraz z pozostałymi członkami zespołu Sports Interactive, **stworzyła pro-**

Kto jest najlepszy? Chel-se-a!

Chcę to mieć

Football Manager 2005 to dziś prawdziwy biały kruk. Można go kupić tylko w kilku sklepach wysyłkowych, m.in. na stronie gram.pl. Cena: 99,00 zł.

dukcję, która w konkurencji „najbardziej uzależniająca gra wszech czasów" zajmuje miejsce w czołówce obok Diablo i Tibii. Jej twórcy zdają sobie sprawę z tego, jak diabelsko skuteczny jest Football Manager w wykradaniu wolnego czasu – na ekranie opisującym status save'a, obok nazwiska menedżera, informacji o prowadzonym zespole i dacie ostatniego zapisu, pojawia się również pole... „stopień uzależnienia". Fani gry mogą tam przeczytać m.in. *„Zadzwoń do rodziny i poproś, żeby załatwili ci chorobowe"*, *„Brudną bieliznę można zawsze przełożyć na drugą stronę"* oraz *„Możesz teraz wpisać Football Managera do swojego CV"*.

To zasługa wielu innowacji i zmian, które do pomysłów przeniesionych z Championship Managera wniósł nowy tytuł. Różnice te dotyczą zarówno wyglądu gry, jak i opcji dostępnych komputerowym menedżerom. Zmodyfikowano interfejs użytkownika, a także, w niewielkim stopniu, wygląd meczów. Wśród nowych zagrywek, które otrzymali do dyspozycji gracze, znalazły się m.in. możliwość prowokowania innych trenerów za pośrednictwem mediów czy rozwiązania kontraktu z piłkarzem za porozumieniem stron.

Oryginał

Oryginalny Football Manager ukazał się w 1982 i działał na komputerze ZX Spectrum. To właśnie on zapoczątkował gatunek piłkarskich menedżerów. Jego sukces sprawił, że został przeniesiony na kilka innych platform, m.in. Amstrada CPC i dwie maszyny firmy Commodore: C-64 i Amigę. Po kilku latach Football Manager doczekał się kontynuacji – gier Football Manager 2 z 1988 roku i Football Manager World Cup Edition z 1990. Ostatnia część tego cyklu, zatytułowana Football Manager 3, ukazała się w 1993 roku, ale twórca oryginału, Kevin Toms, nie brał już udziału w jej produkcji. Być może dlatego okazała się ona klapą i zakończyła serię...

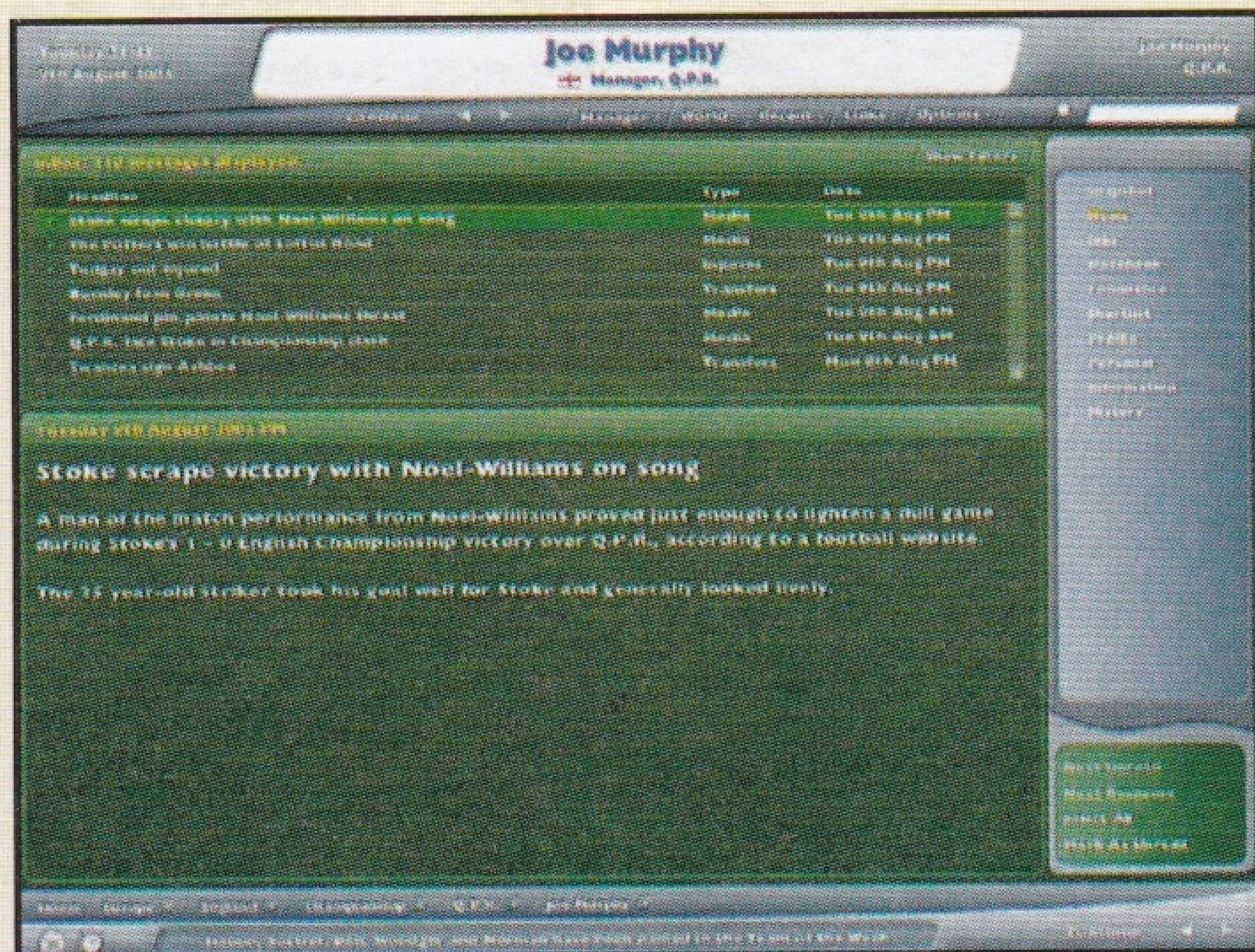
Futbol w kieszeni

Choć sposób przedstawiania meczów w tytułach z serii FM trudno uznać za nowoczesny, firma Sports Interactive nie pozostaje w tyle za branżowymi trendami. Dowodem na to może być fakt wydania wersji Football Managera przeznaczonych na konsole Xbox 360 i Sony PSP. Ta pierwsza niewiele różni się od komputerowego oryginału, zawiera równie rozbudowaną bazę piłkarzy i ligi z 50 różnych krajów. Ze względu na rozmiar pliku z zapisanym stanem gry Football Manager na X360 jest jedną z niewielu produkcji na tę platformę wymagających do uruchomienia twardego dysku.



Mniejsze wymagania ma FM Handheld, wydany na przenośną konsolkę Sony PSP. Nie trzeba do niej dokupować żadnych dodatkowych urządzeń, ale... baza danych zawodników jest w tej edycji mocno ograniczona (obejmuje tylko dziewiętnaście lig z siedmiu krajów), przede wszystkim zaś spotkanie zrealizowane jest podobnie jak... w pierwszym Championship Managerze, tzn. wydarzenia na boisku są opisywane przez komentarze pojawiające się na środku ekranu. Co prawda trudno przyzwyczaić się do tego rozwiązania, jeśli pocinasz w wersję PC, ale Football Manager Handheld ma tę zaletę, że zawsze można go wyciągnąć z kieszeni i rozegrać meczyk albo dwa. Każdy, kto zna uzależniającą moc serii, doskonale zrozumie, jak wielki to atut...

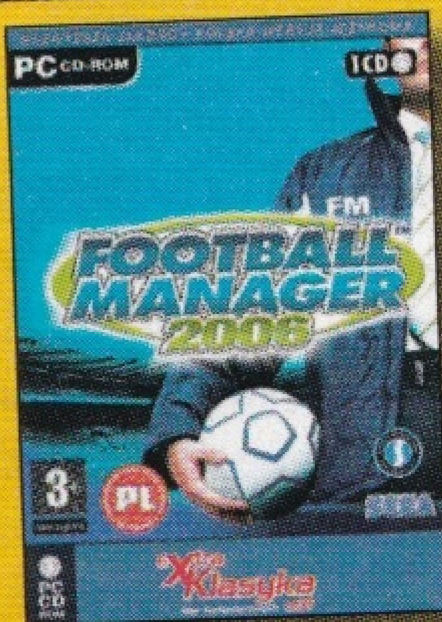
Football Manager 2005 przekazuje również dużo więcej informacji niż jego poprzednicy – nowy ekran przed- i pomeczowych statystyk pozwala lepiej ocenić szanse na zwycięstwo i udział poszczególnych zawodników w końcowym wyniku, dostępne są raporty na temat formy zespołu przygotowywane przez trenerów, a także wykorzystujące engine gry filmiki przedstawiające obserwowanych piłkarzy w akcji.



Nie potrzeba karty zgodnej z DX 10, żeby pograć w FM-a...

Przed premierą Football Managera szefowie Sports Interactive bali się, że fani ich wcześniejszej serii, nie do końca świadomi zmiany wydawcy, będą czekali na Championship Managera 5 i nowy tytuł ich nie zainteresuje. Obawy te okazały się bezpodstawne, bowiem **Football Manager 2005 wkrótce po premierze okazał się piątą najszybciej sprze-**

Chcę to mieć



Football Manager 2006 dostępny jest w serii eXtra Klasyka neXt w polskiej wersji językowej. Kosztuje tylko 19,99 zł i jeśli nie zależy ci na najbardziej aktualnych składach (choć i na to jest sposób – ściągnięcie odpowiednich plików ze stron fanowskich), możesz go śmiało kupować.

dającą się grą na PC – dziś zapewne jest na miejscu szóstym po niedawnym sukcesie World of Warcraft: Burning Crusade.

Nie wszędzie jednak produkcja mogła odnieść sukces. **Football Manager 2005 jest jedną z gier – na pewno najbardziej nietypową w tej grupie – które zostały oficjalnie objęte zakazem sprzedaży w Chinach.** Powodem było wpisanie do bazy danych programu Tybetu i Tajwanu jako dwóch niezależnych krajów, tymczasem oba od lat uważane są przez władze Chińskiej Republiki Ludowej za nieodłączną część tego państwa. W oficjalnym uzasadnieniu decyzji komunistycznych urzędników można przeczytać, że *„Football Manager zawiera treści mogące stanowić zagrożenie dla niezależności i integralności Chin, co w znaczącym stopniu jest sprzeczne z chińskim prawem, jak również budzi protesty graczy z naszego kraju”*. Chcesz poprzeć akcję „Wolny Tybet”? Zagraj w Football Managera...

Choć niekoniecznie w wersję z 2005 roku. Kolejne są jeszcze lepsze... Drugi FM firmowany przez Sports Interactive ukazał się w październiku 2005 roku – i **był to jeden z nielicznych w naszej branży przypadków, kiedy produkcja trafiła do sprzedaży wcześniej (około 2 tygodnie), niż zapowiadał oficjalny termin premiery.** Ta odsłona piłkarskiego menedżera również odniosła ogromny sukces, zarówno w całej Europie i Azji, jak i w... USA i Kanadzie, gdzie gra dystrybuowana jest pod tytułem World Soccer Manager. Ta popularność to zasługa zmian, które miały na celu uczynienie zabawy przystępniejszą dla „zwykłych” graczy. Najważniejszą zmianą z tej kategorii było uproszczenie opcji treningowych, które stały się bardziej czytelne i zrozumiałe; podobny efekt dało wprowadzenie interaktywnego systemu pomocy. Inne nowinki, które przyniósł Football Manager 2006, to m.in. opcje rozmów z zawodnikami w przerwie meczu i po jego zakończeniu, a także aktualizacja wszystkich składów drużyn występujących w grze.

Kto to zrobił?



Serie Championship Manager (części od pierwszej do czwartej) i Football Manager to owoc kreatywności Paula i Olivera Collyerów. Swoją pierwszą grę stworzyli we dwóch we własnym domu, później ich studio zaczęło się rozrastać i dołączyli do niego inni pracownicy. Sami bracia są fanami angielskiego zespołu Everton, który zresztą jest jednym z ulubionych wśród obecnych pracowników Sports Interactive (drugi to AFC Wimbledon, sponsorowany przez firmę). Od 2003 roku Paul Collyer mieszka w Szwecji ze swoją żoną Camillą i odwiedza londyńską siedzibę studia raz na 3-4 tygodnie, mimo że to on właśnie jest jej głównym szefem. Oliver wycofał się z aktywnej działalności w 2000 roku, ale przez te siedem lat nie próżnował. To on opracował zasady gry Football Manager Live, która ma szansę stać się kolejnym wielkim hitem Sports Interactive.



Tak złożona i kolorowa grafika to znak...

Edycja gry oznaczona numerem 2006 ustanowiła normę, jeśli chodzi o zakres zmian w stosunku do wersji wcześniejszej. Na pierwszy rzut oka nie ma ich zbyt wiele – najwyraźniej ludzie ze Sports Interactive zdają sobie sprawę z tego, że podstawowe mechanizmy rozgrywki podobają się graczom, więc nie trzeba przy nich majstrować, dlatego modyfikując swój flagowy tytuł, pracują zwykle przy detalach. Coś poprawią, coś dodadzą, coś usuną, i choć wydaje się, że to niewiele, przyjemność płynąca z zabawy znacznie wzrasta.

Tak było również **w przypadku Football Managera 2007, w którym twórcy wprowadzili – wedle swoich słów, bo trudno byłoby je zliczyć – ponad setkę zmian.** Ta, którą zauważa się w pierwszej kolejności, dotyczy interfejsu, który stał się bardziej przyjazny i działa dużo szybciej niż jego poprzednik. Całkowicie zmodyfikowany został system wyszukiwania zawodników – teraz każdy scout (pracownik klubu zajmujący się wyłapywaniem talentów) ma rozeznanie tylko w określonych regionach, a dopiero pracując w nowych dla siebie miejscach, zdobywa wiedzę o grających tam piłkarzach. W podobny sposób udosko-

Logo

Sports Interactive to firma znana z tego, że ściśle współpracuje z fanami swoich produkcji. Część z nich dostarcza informacji o ligowych zawodnikach spoza Wielkiej Brytanii (za Polskę odpowiedzialny jest Krzysztof Ściborek), inni użyczają swoje zdjęcia do wykorzystania przy kreowaniu młodych piłkarzy, jeszcze inni uczestniczą w beta-testach, by jak najszybciej wyłapać wszelkie niedoróbki i potknięcia. Również logo gry powstało dzięki fanom. Na początku 2004 roku Sports Interactive ogłosiło konkurs na zaprojektowanie znaku graficznego dla swojej nowej marki. Na podany adres nadeszło ponad 6 tysięcy odpowiedzi, spośród których wybrano dziesięciu finalistów (ich prace widać obok), a następnie zwycięzcę. Wygrał Stuart Luff z Sheffield, którego projekt, po drobnych poprawkach ze strony jednej z londyńskich agencji graficznych, trafił na pudełka z grą. Sam autor zaś został dodatkowo nagrodzony kwotą... 10 tysięcy funtów!



W bramce Bayernu – Jens Mustermann!!!

Baza danych stosowana przez Sports Interactive w grach z serii Football Manager zawiera informacje o dziesiątkach tysięcy piłkarzy, setkach klubów, dziesiątkach lig. Większość z nich jest autentyczna, ale nie wszystkie – część nazwisk i nazw została zastąpiona określeniami wymyślonymi. Najsłynniejszy przykład to bramkarz Oliver Kahn, który nie zgadza się na użycie swojego wizerunku w niektórych produkcjach. Zamiast niego występuje więc Jens Mustermann – Jens to imię „pożyczone" od największego rywala Kahna, Jensa Lehmanna, Mustermann to z kolei niemiecki odpowiednik polskiego Iksińskiego. Również nazwy francuskich klubów zastąpione są miastami, które reprezentują – np. zamiast Olympique Marseille jest tylko Marseille. Całkowicie fikcyjne są nazwy drużyn japońskich, a sama liga zmieniła się z J. League na N-League lub Nihon League. Również – i to problem największy – europejskie puchary noszą inne nazwy: Puchar UEFA to Puchar Euro, a Liga Mistrzów to Puchar Mistrzów. Można to jednak zmienić, korzystając z edytora będącego częścią gry lub też ściągając odpowiednie łatki z fanowskich stron, np. **cmrev.com** lub **www.fcmc.pl**.

Chcę to mieć



Football Manager 2007, najnowsza dostępna część serii, sprzedawany jest obecnie w serii Fajna Cena. Kosztuje 49,90 zł, oczywiście w wersji w pełni zlokalizowanej. To zdecydowanie najlepszy – jak dotąd – FM!

nalono generowanie nowych młodzików, pojawiających się w drużynach po zakończeniu sezonu. Dodano możliwość prowadzenia rozmów z podopiecznymi także przed rozpoczęciem spotkania, znacznie rozszerzono opcje interakcji z mediami.

Wszystkie powyższe rozwiązania wprowadzono w taki sposób, by gracze, dla których FM 2007 jest pierwszą grą z serii, z którą mają kontakt, a także ci, którzy powracają do niej po dłuższej przerwie, nie mieli kłopotów z opanowaniem zawiłości rozgrywki.



...że screeny pochodzą z FM2007.

Weterani mogli jednak narzekać, bowiem słynna baza danych, stanowiąca podstawę tej produkcji, została nieco ograniczona, usunięto z niej część informacji mających mniejszy wpływ na zabawę. Trudno dziś przewidzieć, w jakim kierunku pójdzie kolejna część – nie należy jednak spodziewać się, by bracia Collyerowie zrezygnowali z realizmu na rzecz przystępności rozgrywki. Choć – jak sami mówią – w swoich tytułach nie odnoszą większych sukcesów, udowodnili już wielokrotnie, że wiedzą, jak stworzyć piłkarskiego menedżera, który potrafi zachwycić miliony fanów na całym świecie. I na pewno powtórzą tę sztuczkę jeszcze niejeden raz...

Rady dla mistrzów

Każdy fan Football Managera ma swoje własne sztuczki, techniki i pomysły na prowadzenie drużyny. Oto kilka naszych – być może będą inspiracją dla ciebie?

Kiedy przejmujesz nowy zespół, uważnie przyjrzyj się jego zawodnikom. Pomaga polecenie „Raport o zespole", ale nie możesz polegać tylko na nim. Zobacz, którzy z twoich graczy wyróżniają się w drużynie, a następnie spróbuj ustalić pod nich formację. Jeśli np. masz wielu dobrych obrońców i defensywnych pomocników, możesz grać systemem 5-3-2, a jeśli w zespole znajduje się kilku wybornych snajperów, rozważ ustawienie z trzema napastnikami.

Poszukiwania nowych zawodników rozpocznij ze sporym wyprzedzeniem. Scoutów powinieneś wysłać do pracy około 2-3 miesiące przed rozpoczęciem okien transferowych (w Europie to wakacje i 1 stycznia). Dzięki temu będziesz wiedział, kogo wziąć, od razu jak tylko pojawi się możliwość kupienia piłkarza. Podczas okna rozpoczynającego się 1 stycznia warto sprawdzić, jakim zawodnikom kończy się kontrakt za pół roku – wtedy łatwiej ich kupić lub nawet pozyskać za darmo.

Zwykle nie warto przesadzać z wydawaniem zbyt dużych pieniędzy na jednego gracza, który wydaje ci się wyjątkowy. Baza danych Football Managera jest na tyle duża, że nawet dla Kaki czy Drogby znajdzie się zmiennik, którego uda się pozyskać taniej.

Podczas transferów nie lekceważ parametrów, które na pierwszy rzut oka wydają się mniej istotne – jak np. język, jakim posługuje się piłkarz. Jeśli nie zna tego, którym mówi większość graczy w klubie, a na dodatek ma niski współczynnik współpracy z zespołem, może się okazać, że bardzo długo będzie się aklimatyzował.

Sprawdzaj raport o rozmowach meczowych i zapamiętuj, jak twoi zawodnicy reagują na to, co im przekazujesz. Staraj się rozmawiać z każdym piłkarzem oddzielnie, to zwykle lepsza metoda niż jedna przemowa do całej drużyny.

Podczas rozmów przedmeczowych, **kiedy piłkarz ma niskie morale, poinformuj go, że wciąż w niego wierzysz.** Najlepszym zawodnikom powtarzaj, że oczekujesz od nich dobrej gry. Warto użyć tej opcji przed każdym ważniejszym spotkaniem, szczególnie w stosunku do kluczowych piłkarzy. Opcja „Dla fanów" działa najlepiej, gdy grasz mecze pucharowe, lub przed spotkaniami na własnym boisku z zaciekłym rywalem.





Dzięki radom, Woking zagra jak Man Utd...

Uważaj na zbytni entuzjazm podczas rozmów w przerwie. Nawet jeśli grasz ze słabszym przeciwnikiem i prowadzisz np. 2-0, zbytnie chwalenie piłkarzy może wywołać u nich przekonanie, że mecz jest już wygrany, a wtedy zdarza się, że solidna przewaga zamienia się w remis lub nawet porażkę. Nie przesadzaj również ze złością – pokrzykiwanie na piłkarzy odnosi skutek tylko wtedy, gdy na własnym boisku przegrywają z równym lub gorszym rywalem, a przy tym widzisz, że grają bez większego zaangażowania.

Kiedy ustalisz już taktykę i ustawienie drużyny, pamiętaj, że na tym twoja praca wcale się nie kończy. Podczas meczu musisz cały czas przyglądać się temu, co dzieje się na boisku i odpowiednio reagować. Od modyfikacji taktyki i właściwych zmian zależy zwykle zwycięstwo.

Jeśli twoi zawodnicy, szczególnie defensywa i bramkarz, popełniają zbyt wiele błędów, zastanów się, czy piłkarze ci nie mają ustawionego zbyt wysoko współczynnika swobody taktycznej. Spróbuj również obniżyć tempo gry, być może to pośpiech sprawia, że zawodnicy się mylą.

Jeśli udaje ci się stwarzać wiele sytuacji podbramkowych, ale nie padają z nich gole zmień na ekranie taktyki poszczególnych napastników częstotliwość oddawania dalekich strzałów na mniejszą, staraj się ściągnąć z zawodników presję przed meczem, zapewniając o wierze w ich umiejętności.

Jeśli któryś z twoich zawodników dostanie żółtą kartkę, a wkrótce potem zdarzy mu się kolejna sytuacja, w której otrzyma ostrzeżenie od sędziego, zastanów się, czy nie masz go kim zastąpić. Czerwona kartka w wielu meczach może oznaczać porażkę. Jeśli to gracz drużyny przeciwnej zobaczy żółty kartonik, na ekranie poleceń indywidualnych ustaw, by twoi zawodnicy grali w stosunku do niego pressingiem i bardziej ostro. Może to sprowokować przeciwnika do popełnienia faulu, za który otrzyma drugą żółtą kartkę i automatycznie wyleci z boiska.

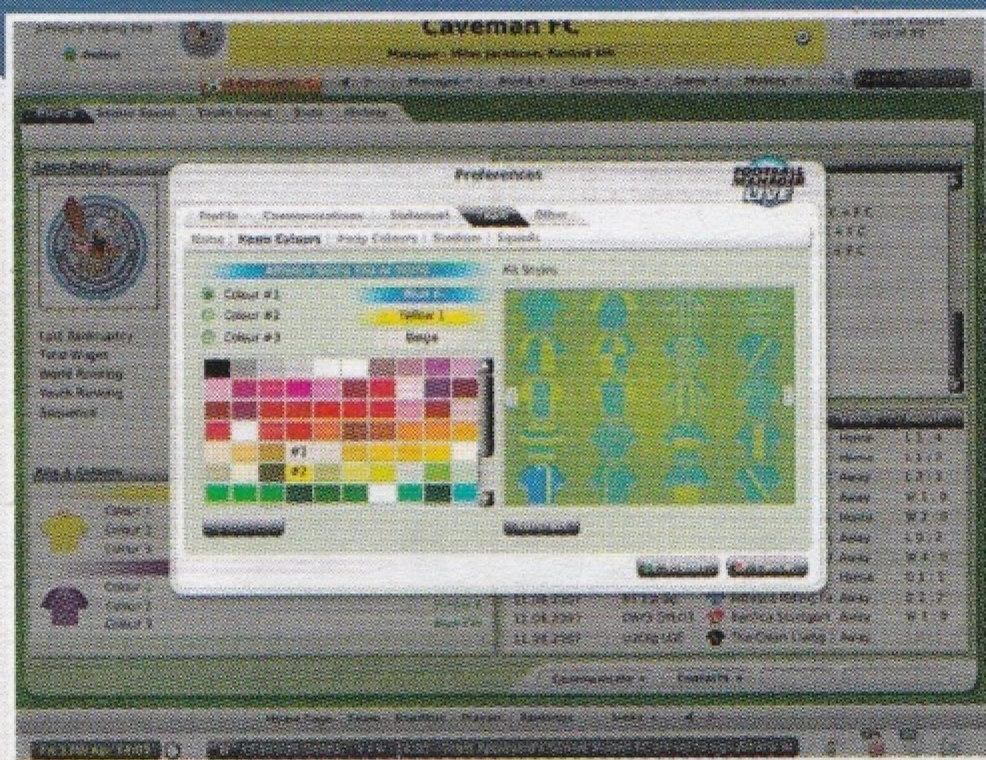
Beenhakker Online

Kiedy Oliver, jeden z dwóch braci Collyerów, założycieli Sports Interactive, powrócił do firmy po kilku latach włóczęgi po świecie, przywiózł ze sobą nie tylko opowieści z egzotycznych krajów, ale i pomysł na nową grę.

Idea sama w sobie nie zaskakuje – **Oliver Collyer wymyślił piłkarskiego menedżera, rozgrywanego równocześnie przez tysiące użytkowników za pośrednictwem sieci.** Podobne gry, zwykle bazujące na przeglądarkach internetowych, już powstawały (wystarczy wpisać w Google hasło „fantasy football", by znaleźć kilka takich produkcji), założyciel Sports Interactive miał jednak dużo czasu, by sprawę przemyśleć dogłębniej. Dlatego też jego wizja jest dużo bardziej rozbudowana, wykorzystuje silnik meczowy Football Managera, pewne rozwiązania ze stron typu „fantasy football", a także kilka patentów pożyczonych od... internetowych serwisów aukcyjnych.

Nowe dzieło Sports Interactive opatrzone będzie tytułem Football Manager Live, wersja alpha testowana jest już od mniej więcej pół roku, a zabawa z betą zaczęła się w czerwcu, tak by przed premierą wyznaczoną na marzec 2008 roku rozwiązać wszystkie problemy i całość wypolerować na wysoki połysk. Przesłanie jest jasne – FML ma być odpowiednikiem World of Warcraft dla komputerowców zainteresowanych piłką nożną – i bracia Collyerowie dołożą wszelkich starań, by tak się właśnie stało.

Drużyny, którymi będzie można kierować w Football Manager Live, każdy z graczy tworzy sam,

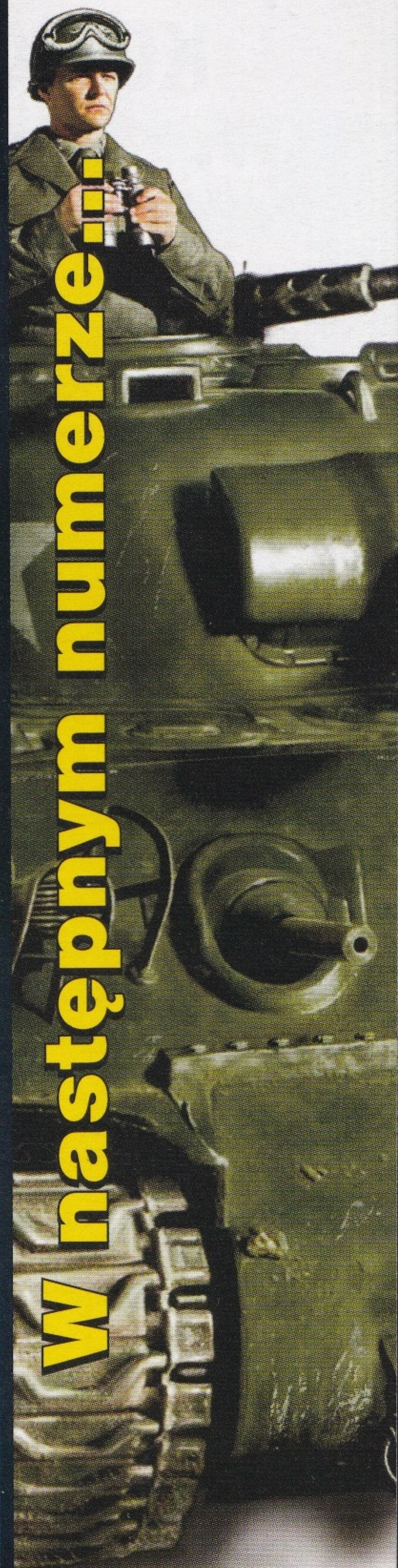


Koszulki zrobimy różowe w zielone paski...

nadając nazwy i określając barwy klubowe. Zabawa zaczyna się od zalogowania na jednym z serwerów (każdy z nich może „pomieścić" tysiąc osób). Następnie, korzystając z niewielkiego budżetu dostępnego na początku, należy skompletować skład spośród zawodników dostępnych w bazie gry i niewykorzystanych jeszcze przez innych graczy. To oczywiście premiuje tych, którzy na danym serwerze pojawią się jako pierwsi, ale **Oliver zapewnia, że znalazł sposób na wyrównanie szans pomiędzy pionierami a tymi, którzy dołączą do zabawy później.**

Część piłkarzy – tych najlepszych – i tak będzie miała zbyt duże wymagania finansowe, by ktokolwiek mógł im sprostać na starcie rozgrywki. **Będzie ich można kupić dopiero później, po zdobyciu premii za zwycięstwa i sprzedaniu z zyskiem graczy pozyskanych na początku.** Tu zastosowanie znajdą mechanizmy przeniesione z serwisów aukcyjnych – kiedy jeden z uczestników zabawy wyrazi chęć kupna zawodnika, automatycznie uruchomi aukcję, do której będą mogli dołączyć inni. Jeśli nie znajdą się chętni, piłkarz przejdzie do klubu, który pierwszy zwrócił na niego uwagę, jeżeli jednak pojawią się zainteresowani, futbolistę przejmie ten, kto wyłoży najwięcej gotówki. Również wystawienie na listę transferową oznacza początek aukcji, w której mogą, ale wcale nie muszą, wziąć udział inni gracze.

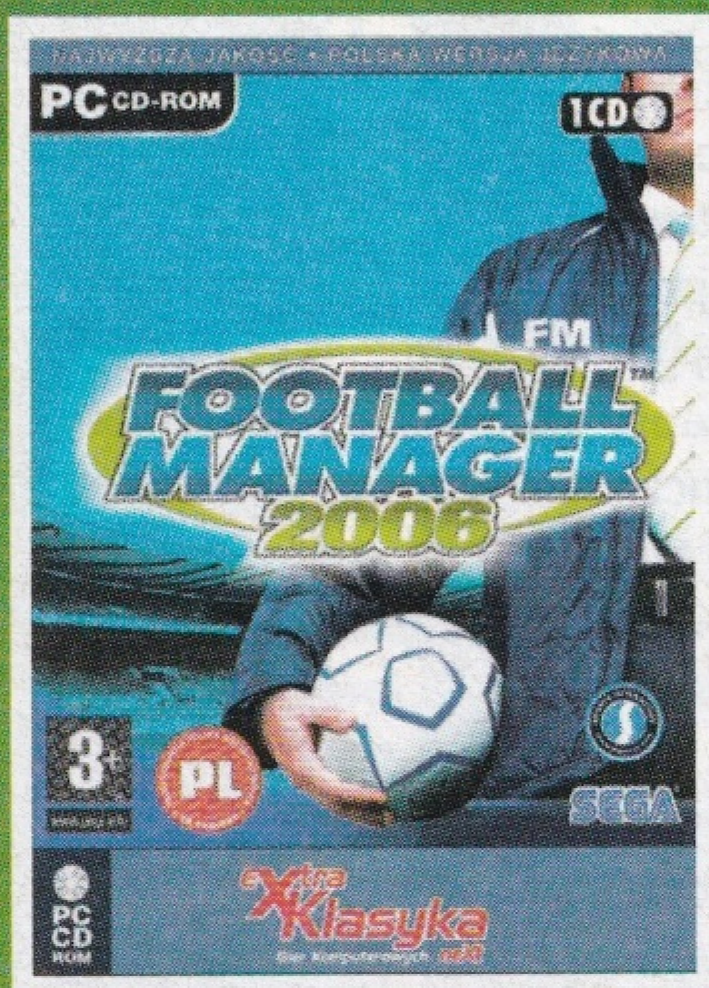
Aby rozegrać mecz, gracze prowadzący obie drużyny muszą być w tym samym czasie online, ale otrzymują oni dość duży przedział czasowy, w którym spotkanie ma się odbyć. Niepojawienie się w sieci w odpowiednim terminie będzie najprawdopodobniej równoznaczne z walkowerem, ale Sports Interactive wierzy, że gra tak wciągnie fanów, iż podobne sytuacje będą naprawdę sporadyczne. I właściwie nie wiadomo, czy bać się tego, czy cieszyć, szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że równolegle kontynuowana będzie „normalna" seria Football Manager – w żadnej szkole i w żadnej pracy nie uwierzą tylu zwolnieniom chorobowym...

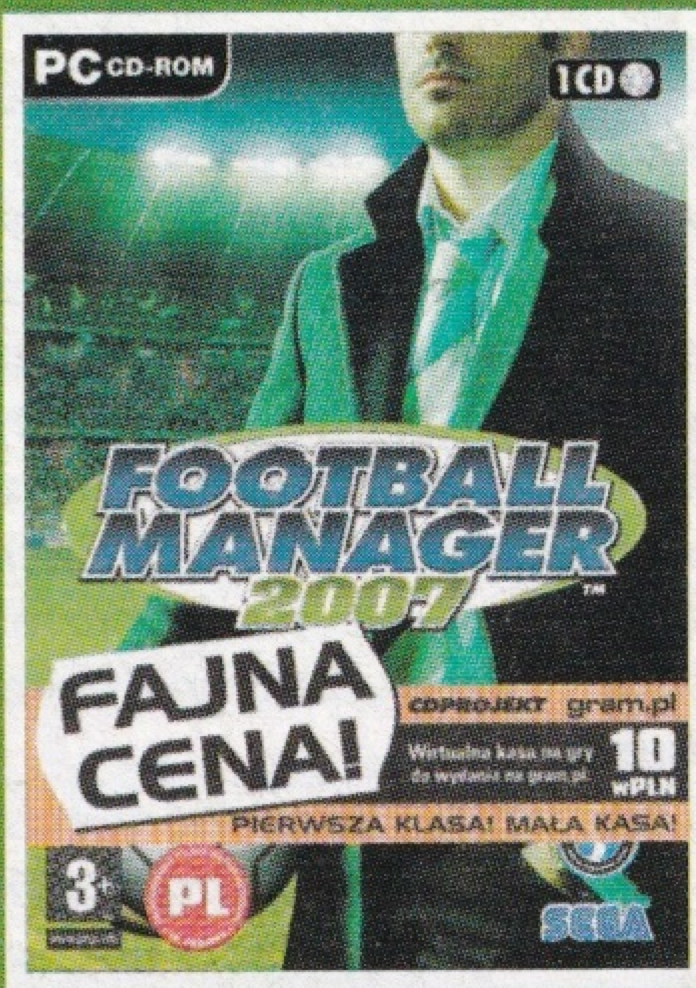


KONKRETNE PYTANIA !

MAMY DO WYGRANIA

PO 20 GIER





Aby wygrać jedną z nich, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się internetowa odsłona serii Football Manager:

A. FM Live

B. FM Half-Live

C. FM Dead

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.FM.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do **7 sierpnia 2007 r.**

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY !